

BEM - Bad Emser Medienkunsttage
Kongress und Ausstellung
Virtuelle Utopien – grenzenlose Möglichkeiten?
Die Relevanz Neuer Technologien in Kunst und Gesellschaft

Dieser erste Kongress wird vom Künstlerhaus Schloß Balmoral in Zusammenarbeit mit dem Institut für Kunstwissenschaft der Universität Koblenz – Landau, Campus Koblenz veranstaltet.

In der Kunst haben Fotografie, Film und Neue Technologien Ausdrucksmöglichkeiten geschaffen, die ästhetische und gesellschaftliche Folgen haben - oder sollte man eher sagen, dass die Gesellschaft Ausdrucksmittel entwickelt hat, welche die Wandlung ihrer Weltanschauung ausdrücken? Medienkünstler, die sich ausschließlich mittels der digitalen Technologien artikulieren sehen das Medium als Botschaft, als Instrument zur Erschließung neuer Freiheiten.

Was als selbstreflexives System um das Medium - in diesem Sinne eine Abwandlung des l'art pour l'art – begann, eröffnet einen (Cyber-)Ort für neue (Denk-)Räume, in dem Text und Bild verschmelzen, Zeit in Realzeit gemessen wird, Virtualität sich als neue Realität entpuppt, Simulation neue Formen des Seins ermöglicht.

Die Neuen Medien setzen Internet und Computer ein, Filme, Fotos und Videos werden verfremdet, virtuelle Realitäten erzeugt und der Betrachter interaktiv am Prozess des Werkes beteiligt. Es stellt sich die Frage, inwiefern die Vereinnahmung der Neuen Technologien durch die Kunst Auswirkungen auf deren Entwicklung hat.

Im Niemandsland des Netzes entstehen neue Kommunikationsmodelle, Gesellschaftsformen und Ordnungen, virtuelle Landschaften und Architekturen. Räumliche und zeitliche Distanz werden ebenso hinterfragt wie Identität und Körperbilder.

Ewige Jugend als Traum und Trauma, Idylle und Horror, Realität und Fiktion: Werden wir mit der Auflösung des Selbst oder der Macht und Manipulation von und über Individuen konfrontiert? Verschmelzen in diesen Utopien Schein und Sein? Entstehen durch das Spiel mit virtuellen Identitäten andere kulturelle Rollenbilder?

Zeitgleich mit dem Kongress zeigt das Künstlerhaus Schloß Balmoral die Ausstellung "art bytes" mit Werken, die den Einfluss der Neuen Technologien auf die Kunst zeigen, zugleich die Aufhebung der Trennung zwischen Medienkunst und traditioneller Kunst dokumentieren.

Der bevorstehende Kongress thematisiert und untersucht in vier Sektionen die Fragen an der Schnittstelle zwischen (Medien-)Kunst und Neuen Technologien:

Die Sektion I „Medien Kultur Virtualität“ steht unter der Leitung des Medientheoretikers und Philosophen Georg C. Tholen, Institut für Medienwissenschaften, Universität Basel.

Im Vordergrund steht die Frage, inwieweit die virtuellen Räume mit ihren grenzenlosen Möglichkeiten sich mit der physischen Realität verquicken und mittels des künstlerischen Materials – die elektronischen und digitalen Medien - die Wahrnehmung beeinflussen. Dabei zeichnet sich eine neue Verortung sowohl des Künstlers als auch des Rezipienten in den neuen Räumen - der realen und virtuellen Welt – ab. Außerdem bedingen blicklose Gespräche mit Ersatzerscheinungen neue Formen der (Tele-)Kommunikation, die es kritisch zu untersuchen gilt.

Die Sektion II „Medien Kunst – Politik“ steht unter der Leitung der Kunst- und Medienwissenschaftlerin Verena Kuni, Universität Trier. In der Diskussion um die sogenannte “Net.Art” wird die Frage aufgeworfen, ob eine Kunst, die ausschließlich im Internet operiert und sich somit selbst den Zugang zum tradierten Kunstbetrieb verweigert, an sich selbst gescheitert ist. Die Sektion versucht daher die Rolle des Internets als Erweiterung der künstlerischen Praxis zu durchleuchten. Seine Grenzenlosigkeit wirkt hier nicht nur als Beschränkung, als Scheitern einer ganzen Kunstgattung, sondern zeigt auf, wie die Errungenschaften des Internets von der physisch erfahrbaren Kunst wieder vereinnahmt werden. Dabei wird auch die Wandlung oder gar Auflösung der Trias Künstler-Werk-Rezipient untersucht und die damit verbundene Typologisierung des “neuen” (Medien-)Künstlers analysiert.

Die Sektion III „Cyber Performance – Art“, von Thea Brejzek, Theaterwissenschaftlerin und Regisseurin in Berlin, geleitet, thematisiert die Hybridität des Körpers in performativen und virtuellen Umgebungen. Es stellt sich hier nicht nur die Frage, in wieweit der Körper als Interface zur Virtualität verstanden werden kann, sondern wie sich seine Präsenz auf den performativen Raum auswirkt. Bedeutend ist hier vor allem die Infragestellung der Identität, die sich im Netz durch Avatare des menschlichen alter ego manifestiert und zur realen Person ein ähnliches Verhältnis führt wie die Rolle zum Darsteller. Welche Auswirkungen mögen wohl die Begegnung des natürlichen Körpers mit seinem artifiziellen Ersatz, jene von Abwesenheit und Anwesenheit als „Re-Mapping“ auf das kommunikative Handeln an der Schnittstelle zwischen Subjekt, Raum und Bild haben?

Die Sektion IV „Wissensräume Kunst Gesellschaft“, unter der Leitung von Nina Zaretskaja, TV- Gallery Moskau und New York, untersucht die quantitativen und qualitativen Möglichkeiten des Internets als Online-Archiv und vernetzte Wissensräume. Im globalen Netz wird das gesamte Weltwissen eingeschrieben und ständig mit neuen Inhalten gespeist: Das Medium, subversiv zur Erkundung neuer Künstlergemeinschaften eingesetzt, erstellt maschinell neue Begriffe anhand von zufällig ausgesuchten Text- und Bildbausteine und bietet schier unbegrenzte Möglichkeiten, welche die Utopie des enzyklopädischen Wissens wieder aufleben lassen. Kunst im Dienste der Wissenschaft, ein Spiel mit Gedanken zur Förderung neuer Lehr- und Lernmethoden, - dem sog. Edutainment. Doch gerade künstlerische Positionen hinterfragen die Flüchtigkeit des neuen Weltwissens und stellen Überlegungen an, wie das Ort und Zeit unabhängige Netz als Identität stiftendes Interaktionsfeld für eine demokratische Gesellschaft eingesetzt werden könnte.

Infolge dieser vier Sektionen soll eine Diskussion stattfinden, die den aktuellen Stand der Forschung und der künstlerischen Überlegungen thematisiert. Die vielseitigen Ansatzpunkte, die in den Vorträgen angesprochen werden, lassen offenkundig erkennen, dass die Neuen Technologien neue Ausdrucksmöglichkeiten von ästhetischer und gesellschaftlicher Relevanz geschaffen haben, die längst in den physischen Kunstbereich und in der Gesellschaft greifen. Den heutigen Stand gilt es hier mit jungen Wissenschaftlern und Künstlern zu erörtern und Utopien für morgen im Vorfeld der Erschaffung des Quantencomputers zu erdenken.